vtech®

V.SMILE®

APRENDIZAJE INTERACTIVO

Disney · PIXAR

Cars 2

Manual de Instrucciones

Disney/Pixar elements © Disney/Pixar, not including underlying rights owned by third parties; FIAT™; Pacer ™; © Volkswagen AG.

Queridos padres:

Gracias por comprar este juego para la consola educativa ***V.Smile***®. *Con* ***V.Smile***® *su hijo podrá disfrutar de una gran variedad de aventuras en cada cartucho de juegos. Diferentes modos de juego y actividades que estimulan su imaginación y creatividad dentro de un mundo de diversión. ¡Con muchas cosas que aprender y sorpresas por descubrir, cada aventura será siempre distinta!*

Para más información sobre nuestros productos consulte nuestra página web: ***www.vtech.es***

INTRODUCCIÓN

Rayo McQueen, Mate y los chicos del equipo de Radiador Springs han vuelto con una aventura alrededor del mundo. Rayo McQueen compite en el Grand Prix de Japón. Mate conoce a un agente secreto llamado Finn McMissile y acaba ayudándole en su misión. ¿Ganará Rayo McQueen la carrera? ¿Llegará Mate a ser un superespía?

PARA EMPEZAR A JUGAR

PASO 1. ELIGE UN JUEGO

1. MENÚ PRINCIPAL

Mueve el joystick a la izquierda o a la derecha para elegir un personaje con el que jugar, Rayo McQueen, Mate o Finn. Mueve el joystick de arriba a abajo para seleccionar una de sus actividades. Pulsa OK cuando lo hayas decidido.

2. OPCIONES

Mueve el joystick arriba y abajo para seleccionar **Música o Vidas.**

Música On/Off: Mueve el joystick de derecha a izquierda y selecciona **ON** para activar la música o selecciona **OFF** para desactivarla.

Vidas Normal/Sin fin: Mueve el joystick y selecciona **Normal**, para que el número de vidas sea el normal, o selecciona **Sin fin**, para tener un número ilimitado de vidas.

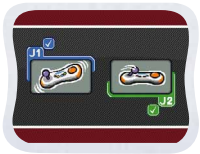
PASO 2: ELIGE TUS OPCIONES DE JUEGO

1. Número de jugadores: Mueve el joystick para elegir uno o dos jugadores.

Nota: el modo dos jugadores no está disponible en las consolas V.SMILE Pocket® o V.SMILE® Cyber Pocket™.

2. Nivel: Mueve el joystick para elegir nivel fácil o difícil.

3. Opciones de mando: Puedes elegir dos formas de usar tu mando inalámbrico: función V.Motion o función Joystick. Mueve el joystick de derecha a izquierda para elegir el modo y pulsa OK para empezar a jugar.



Nota: estas dos opciones solo están disponibles en el modelo V.Motion. En otros modelos de V.Smile solo es posible elegir y utilizar la función Joystick para jugar.

4. Una vez que hayas decidido tus opciones de juego pulsa OK para confirmarlas.

FUNCIONES

Botón Ayuda

Pulsa este botón si quieres escuchar la instrucción correspondiente o una pista adicional.

Botón Salir

Cuando pulses este botón el juego se detendrá y te preguntará si quieres salir. Mueve el joystick a la izquierda para seleccionar y salir del juego, o a la derecha para seleccionar y continuar jugando. En ambos casos, pulsa OK para confirmar.

Botón de ZONA DE APRENDIZAJE

Este botón te permitirá ir directamente al juego “Espía en alta mar”. Cuando lo pulses, el juego en el que estés jugando se detendrá y te preguntará si quieres dejar de jugar y jugar al juego “Espía en alta mar”. Si quieres jugar al nuevo juego, mueve el joystick hacia el signo de confirmación “√”. En caso de que quieras continuar jugando en el juego en el que estabas, pulsa “X”.

AUMENTO DE POTENCIA

Consigue muchos puntos en los juegos y conseguirás bonus para aumentar la potencia de Rayo McQueen en el Grand Prix Mundial de Japón. Obtendrás un aumento de potencia de hasta 5 veces más por cada 200 puntos que consigas acumular.

ACTIVIDADES

Contenido educativo

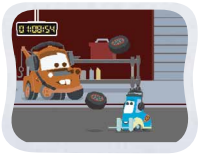
Juego	Contenido educativo
Parada en boxes	Sumas
Grand Prix de Japón	Control direccional
Código secreto	Memoria y lógica
Agente de incógnito	Memoria y emparejar
Espía en alta mar	Observación y vocabulario
Pista rápida	Reconocimiento de números y comparación

Cómo jugar

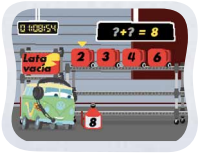
Permanece atento a la explicación que da el juego al principio de cada actividad.

Parada en boxes

El Grand Prix Mundial va a comenzar y Rayo McQueen está practicando para el gran día. Su equipo también está preparándose para no fallarle y ser los más rápidos en la asistencia en boxes.



En primer lugar, Guido necesita recoger el mayor número posible de neumáticos para luego almacenarlos. Ten cuidado al apilarlos para que no se te caigan.



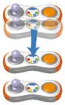
En segundo lugar, Fillmore tiene que rellenar las latas vacías de gasolina. Elige los bidones que sumen la cantidad que te piden. Mueve a Fillmore para elegirlos. Si cambias de opinión a la hora de seleccionar una lata, mueve a Fillmore hasta “Lata vacía” y pulsa **OK** para rellenar otra diferente.

Después cuando Rayo llegue a Boxes, Guido cambiará y dará aire a sus neumáticos. Para hacerlo pulsa **OK** cuando aparezcan los agujeros del neumático en color amarillo.

Contenido educativo: Sumas

- **Nivel fácil:** Selecciona dos números cuya suma sea menor de diez.
- **Nivel difícil:** Selecciona tres números cuya suma sea menor de veinte.

Controles

Acción	Función V. Motion	Función Joystick
Mueve a Guido a la izquierda o a la derecha	Inclina el mando hacia hacia la izquierda o derecha	← / →
Apila neumáticos	Pulsa OK	Pulsa OK
Mueve a Fillmore a la izquierda o a la derecha	← / →	← / →
Elige un bidón	Pulsa OK	Pulsa OK
Dirige el taladro hacia los agujeros de color amarillo	Mueve el mando hacia abajo 	Pulsa OK

Grand Prix de Japón

Bienvenido a Tokio y a la primera carrera del Grand Prix Mundial. Ayuda a Rayo a conducir lo más rápido que puedas para ganar la carrera.

Contenido educativo: Control direccional

Controles

Acción	Función V. Motion	Función Joystick
Conduce a izquierda y derecha	Mueve el mando a la izquierda o a la derecha	← / →
Frenar	Pulsa OK	Pulsa OK
Activar el aumento de potencia	↑	↑

Código secreto

El agente secreto Finn necesita la ayuda de Mate para analizar algunas imágenes. Ayuda a Mate a descifrar los códigos eligiendo los bloques de colores correctos que emparejen con la secuencia mostrada en la pantalla.

Pulsa **OK** para elegir un bloque. Recuerda que para responder correctamente los bloques deben estar seguidos. Pueden estar seguidos a la derecha, izquierda, arriba o abajo. Si cambias de opinión una vez seleccionados, pulsa el botón rojo para empezar otra vez.

Contenido educativo: Memoria y lógica

- ★ **Nivel fácil:** Secuencia corta de colores.No es necesario memorizar.
- ★★ **Nivel difícil:** Secuencia larga de colores. Es necesario memorizar la secuencia antes de que desaperezca.

Controles

Acción	Función V. Motion	Función Joystick
Moverse a la izquierda o a la derecha, arriba o abajo	No disponible en este juego	↑ / ↓ / ← / →
Seleccionar un bloque de color	No disponible en este juego	Pulsa OK
Cancelar todas las selecciones	No disponible en este juego	Pulsa el botón Rojo

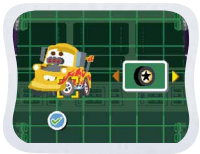
Agente de incógnito

En el tren de espías, Finn y Holley enseñan a Mate el dispositivo de disfraz holográfico. Ayuda a Mate a practicar y completar los disfraces.

Primero, se mostrará el disfraz correcto. Deberás memorizar cada parte del disfraz porque luego desaparecerá alguna parte que deberás localizar entre unas cuantas que se muestran al lado derecho de Mate.

Mueve el joystick a la izquierda o a la derecha para ver las diferentes partes. Pulsa OK para elegir.

En el nivel fácil, las partes de Mate que necesiten ser cambiadas se seleccionarán automáticamente. En el nivel difícil, serás tú quién decida que partes cambiar.



Contenido educativo: Memoria y emparejar

- ★ **Nivel fácil:** Observar el disfraz para luego seleccionar la parte que falta y que lo completa.
- ★★ **Nivel difícil:** Observar el disfraz para luego seleccionar las partes que faltan y que lo completan.

Controles

Acción	Función V. Motion	Función Joystick
Moverse a la izquierda o a la derecha	No disponible en este juego	← / →
Confirmar tu selección	No disponible en este juego	Pulsa OK

Nivel difícil

Acción	Función V. Motion	Función Joystick
Mover el cursor a la derecha, izquierda, arriba o abajo para seleccionar una parte de Mate	No disponible en este juego	↑ / ↓ / ← / →
Desplazarse por las diferentes partes del dibujo	No disponible en este juego	← / →
Confirmar tu selección	No disponible en este juego	Pulsa OK

Espía en alta mar

Finn McMissile, el agente secreto de inteligencia británico, ha viajado hasta el norte del océano Pacífico. Su posición es una plataforma petrolífera misteriosa. En la plataforma están sucediendo cosas y el agente intenta averiguarlo. Para ello hace fotos de los objetos que va descubriendo.

Pon a Finn boca abajo o boca arriba o usa el parachoques para apartar los obstáculos que encuentre en su camino. Cuando Finn acabe de hacer fotos deberás encontrar el objeto que empareje con la forma que te indica la pantalla.

Contenido educativo: Observación y vocabulario

- **Nivel fácil:** Hay pocos obstáculos en la plataforma petrolífera. Los objetos son fáciles de encontrar.
- **Nivel difícil:** Hay muchos obstáculos en la plataforma petrolífera. Los objetos son difíciles de encontrar.

Controles

Acción	Función V. Motion	Función Joystick
Poner boca arriba o boca abajo a Finn	Inclina el mando hacia delante o hacia atrás	↑ / ↓
Usar el parachoques	Pulsa OK	Pulsa OK
Mover la cámara	↑ / ↓ / ← / →	↑ / ↓ / ← / →
Hacer una foto	Pulsa OK	Pulsa OK

Pista rápida

Finn y Mate están participando en una carrera fuera de los circuitos para conseguir subir a un avión sin que los secuaces del Professor Z les alcancen. Ayúdales a librarse de los malhechores utilizando los dispositivos que Finn posee y valiéndose de la pericia de Mate al volante.

Escucha atentamente las preguntas y elige la pista con el número correcto que les libre de los malhechores.

Contenido educativo: Reconocimiento de números y comparación

- ★ **Nivel fácil:** Reconocimiento y comparación de números del 1-10
- ★★ **Nivel difícil:** Reconocimiento y comparación de números del 1-30

Controles

Acción	Función V. Motion	Función Joystick
Mover a la izquierda o a la derecha	Mueve el mando a la izquierda o a la derecha	← / →
Cambiar el dispositivo de Finn	↑ / ↓	↑ / ↓
Disparar el dispositivo de Finn	Pulsa OK	Pulsa OK
Confirmar tu respuesta	Pulsa OK	Pulsa OK

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si intenta insertar o quitar un cartucho de juegos sin apagar antes la unidad, esta puede funcionar mal. Si hace esto y la unidad no funciona pulsando los botones ON/OFF, desconecte el adaptador o quite las pilas. Después vuelva a conectar el adaptador o ponga las pilas.

En el caso de que detecte algún problema que no haya sido explicado anteriormente en este manual o defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 91 312 07 70 (solo válido en España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

Antes de llamar, por favor tenga en cuenta la siguiente información para poder facilitarla rápidamente:

- Nombre o modelo del producto. (El modelo siempre está situado en la parte de abajo o posterior del juguete.)
- Problema presentado en el juguete.
- Acciones realizadas antes de que el problema surgiera.

Internet: **www.vtech.es**

TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra.Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, éste producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España,
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.

© 2011 VTech
Impreso en China
91-002306-286